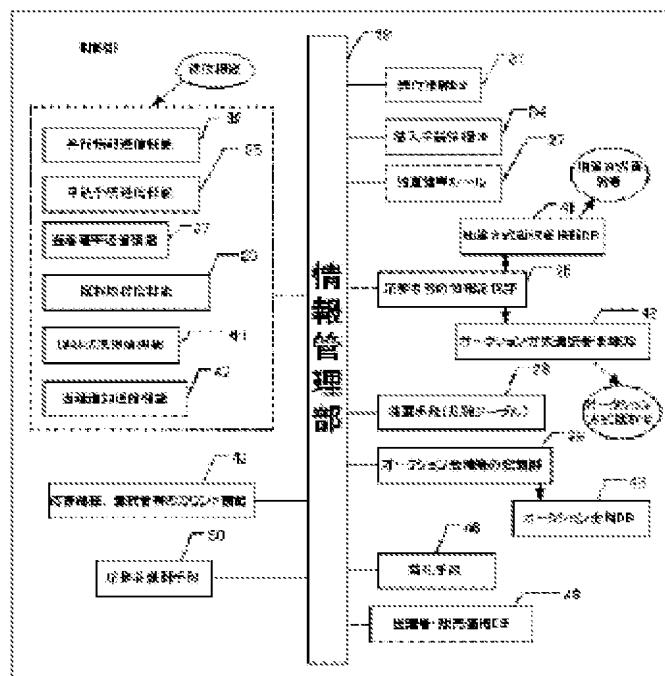


Abstract of JP2003150740

PROBLEM TO BE SOLVED: To increase the profit of a sponsor and to reduce behaviors like 'illegal ticket-brokers' of a third party as the result of enabling a customer to select a drawing system or an auction system by his/her own will.

SOLUTION: In the sales system of entertainment tickets by which a server provides entertainment tickets to customer terminals by using a communication network, the server is provided with an entertainment information transmission function for transmitting the entertainment information stored in an entertainment information DB, an application procedure transmission function stored in a purchase procedure information DB and transmitting purchase information that there are selection manners of the 'drawing system' and the 'auction system' about application for the entertainment tickets on the display screen of a customer terminal, a prize-winning probability transmission function for transmitting prize-winning probability information obtained based on a prize-winning probability rule with the total number of applications and the number of selling tickets as reference to applicants to participate in an auction place, and a prize-winning information transmitting function which performs drawing by a drawing means to the applicants selecting the drawing system, makes a successful bidding by a successful bidding means to the participants selecting the auction system, and transmits information of successful bidding to the successful bidding person and the prize winner.



(19)日本国特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11)特許出願公開番号

特開2003-150740

(P2003-150740A)

(43)公開日 平成15年5月23日 (2003.5.23)

(51)Int.Cl. ⁷	識別記号	F I	テーマコード ⁸ (参考)
G 0 6 F 17/60	1 4 6	G 0 6 F 17/60	1 4 6 A
	1 4 8		1 4 8
	3 1 6		3 1 6
	Z E C		Z E C

審査請求 未請求 請求項の数7 O L (全 12 頁)

(21)出願番号	特願2001-345697(P2001-345697)	(71)出願人	501438522 有限会社ホワイト・リリー 東京都世田谷区深沢5-2-9-504
(22)出願日	平成13年11月12日 (2001.11.12)	(72)発明者	小野山二郎 東京都世田谷区深沢5-2-9-504

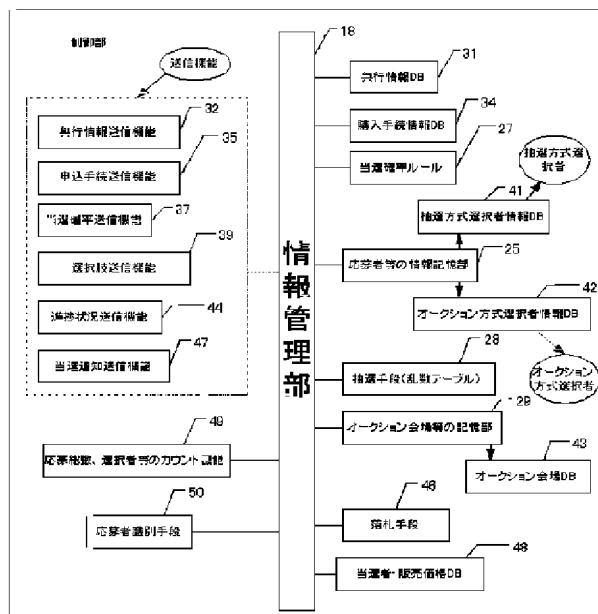
(74)代理人 100080838
弁理士 三浦 光康

(54)【発明の名称】 興行チケットの販売システム

(57)【要約】

【課題】 顧客は自らの意志で抽選方式、オークション方式のどちらかを選ぶことができるので、結果として主催者の収益も増大し、第三者の「ダフ屋」的行為を減少させること。

【解決手段】 サーバが通信網を利用して顧客端末に興行チケットの興行情報を提供する興行チケットの販売システムにおいて、サーバは、興行情報DBに格納されている興行情報を送信する興行情報送信機能と、購入手続情報DBに格納され、かつ当該興行のチケットの応募に関しては「抽選方式」と「オークション方式」の選択の仕方がある旨を顧客端末の表示画面に示す購入情報を送信する申込手続送信機能と、オークション会場に参加する応募者に対して応募総数とチケット販売枚数を基準とする当選確率ルールに基づいて得られた当選確率情報を送信する当選確率送信機能と、前記抽選方式を選んだ応募者に対しては抽選手段で抽選し、一方、オークション方式を選んだ参加者に対しては落札手段で落札し、落札者並びに当選者には当選した旨を送信する当選通知送信機能を備えた興行チケットの販売システム。



【特許請求の範囲】

【請求項1】 サーバが通信網を利用して顧客端末に興行チケットの興行情報を提供する興行チケットの販売システムにおいて、サーバは、興行情報DBに格納されている興行情報を送信する興行情報送信機能と、購入手続情報DBに格納され、かつ当該興行のチケットの応募に関しては「抽選方式」と「オークション方式」の選択の仕方がある旨を顧客端末の表示画面に示す購入情報を送信する申込手続送信機能と、オークション会場に参加する応募者に対して応募総数とチケット販売枚数を基準とする当選確率ルールに基づいて得られた当選確率情報を送信する当選確率送信機能と、前記抽選方式を選んだ応募者に対しては抽選手段で抽選し、一方、オークション方式を選んだ参加者に対しては落札手段で落札し、落札者並びに当選者には当選した旨を送信する当選通知送信機能を備えた興行チケットの販売システム。

【請求項2】 請求項1に於いて、当選確率ルールは、申込受付期間終了後に、当該興行の応募総数の比率に対応して「抽選方式」と「オークション方式」にそれぞれ平等ないし平等的に振り分ける計算式を有することを特徴とする興行チケットの販売システム。

【請求項3】 請求項1に於いて、サーバは応募者識別手段を有し、この応募者識別手段は、少なくとも抽選方式選択者情報DBに登録された応募者が、さらにオークション会場にも参加してきた場合に、チェックする機能を有することを特徴とする興行チケットの販売システム。

【請求項4】 請求項1に於いて、サーバは、オークション情報の状態を送信する進捗状況送信機能を備えていることを特徴とする興行チケットの販売システム。

【請求項5】 サーバが通信網を利用して顧客端末に興行チケットの興行情報を提供する興行チケットの販売システムにおいて、サーバは、興行情報DBに格納され、かつ当該興行のチケットの応募に関しては「抽選方式」と「オークション方式」の選択の仕方がある旨を顧客端末の表示画面に示す興行情報を送信する興行情報送信機能と、購入手続情報DBに格納された購入情報を送信する申込手続送信機能と、オークション会場に参加する応募者に対して応募総数とチケット販売枚数を基準とする当選確率ルールに基づいて得られた当選確率情報を送信する当選確率送信機能と、前記抽選方式を選んだ応募者に対しては抽選手段で抽選し、一方、オークション方式を選んだ参加者に対しては落札手段で落札し、落札者並びに当選者には当選した旨を送信する当選通知送信機能を備えた興行チケットの販売システム。

【請求項6】 請求項5に於いて、サーバはインターネットでのチケットの販売に関し、アクセスしてきた顧客端末に対して選択肢画面で「抽選方式」か「オークション方式」かのいずれか一方を選択するように促すことを特徴とする興行チケットの販売システム。

【請求項7】 請求項6に於いて、顧客端末の表示画面には、申込データ入力画面に必要な事項を入力し、最終申込ボタンをクリックして申込が完了する以前に、当該興行の当選確率が判明した後に、当該興行のチケットをどうしても欲しい人には、定価よりも高くなるが、もう一つの購入方式を提供する旨を予め告知することを特徴とする興行チケットの販売システム。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】本発明は、顧客端末に対し、通信網を介して演芸、演劇、音楽、スポーツなどの興行のチケットを販売する興行チケットの販売システムに関する。

【0002】

【従来の技術】従来のチケット販売システムは、先着方式か、又は抽選方式かのいずれかであり、顧客が購入方法を自由に選べない。また、先着方式によるチケット販売は、普通一般に電話予約が大半であり、次いでネット販売がこれに続いている。しかし、これらの販売方法は、どちらも販売開始直前ないし販売開始時に応募者がどっと殺到し、安全性、ダフ屋の登場などの観点から色々と社会的な問題が提起されている。例えば人気があるコンサートやスポーツの場合、前日、前々日から並ぶので、人に対する管理ないし完全性が懸念されている。またコンピューター・ソフトを駆使してまとまった枚数を確保し、かつ高値で欲しい人に転売することを目的とする「チケット・ゲッター」と称する集団も出現している。

【0003】ところで、例えばコンサートのチケット料金は、そのアーティストのイメージ、主催者側の姿勢等の問題があって、必ずしも市場の動向（需給）を勘案して決められない。この点市場の動向を勘案して値段を決める商品とは相違する。換言すれば、主催者側としては、興行のチケット料金を決める際に、興行内容によってはチケットの入手が困難と予想される場合であっても、顧客の社会的或いは合理的な意思を無視して超高額な値段をつけにくい。その結果、定められたチケット料金に対して需要が供給を大幅に上回り、「いわゆるダフ屋」的行為を行う金券ショップ、ネット・オークションが多発し、今や主催者側にとってダフ屋防止対策が大きな問題となっている。

【0004】

【発明が解決しようとする課題】本発明の第1の目的は、買い手は自らが希望する購入方法を選ぶことができる反面、売り手にとっては、第三者の「ダフ屋」的行為を抑制し、その分収益を増大させることである。第2の目的は、当選確率の面に於いて、「抽選方式」を選択した人と「オークション方式」を選択した人と公平に取り扱うことである。第3の目的は、「オークション方式」を選択した人の落札価格を、従来のダフ屋の取引価

格よりも下回るようにすることである。第4の目的は、発売と同時に注文が殺到する不便さ、電話やネットの申込による不公平感などを解消することである。

【0005】

【課題を解決するための手段】本発明の興行チケットの販売システムは、サーバが通信網を利用して顧客端末に興行チケットの興行情報を提供する興行チケットの販売システムにおいて、サーバは、興行情報DBに格納されている興行情報を送信する興行情報送信機能と、購入手続情報DBに格納され、かつ当該興行のチケットの応募に関しては「抽選方式」と「オークション方式」の選択の仕方がある旨を顧客端末の表示画面に示す購入情報を送信する申込手続送信機能と、オークション会場に参加する応募者に対して応募総数とチケット販売枚数を基準とする当選確率ルールに基づいて得られた当選確率情報を送信する当選確率送信機能と、前記抽選方式を選んだ応募者に対しては抽選手段で抽選し、一方、オークション方式を選んだ参加者に対しては落札手段で落札し、落札者並びに当選者には当選した旨を送信する当選通知送信機能を備えていることを特徴とする。

【0006】上記構成に於いて、当選確率ルールは、申込受付期間終了後に、当該興行の応募総数の比率に対応して「抽選方式」と「オークション方式」にそれぞれ平等ないし平等的に振り分ける計算式を有することを特徴とする。また本発明の興行チケットの販売システムは、サーバが通信網を利用して顧客端末に興行チケットの興行情報を提供する興行チケットの販売システムにおいて、サーバは、興行情報DBに格納され、かつ当該興行のチケットの応募に関しては「抽選方式」と「オークション方式」の選択の仕方がある旨を顧客端末の表示画面に示す興行情報を送信する興行情報送信機能と、購入手続情報DBに格納された購入情報を送信する申込手続送信機能と、オークション会場に参加する応募者に対して応募総数とチケット販売枚数を基準とする当選確率ルールに基づいて得られた当選確率情報を送信する当選確率送信機能と、前記抽選方式を選んだ応募者に対しては抽選手段で抽選し、一方、オークション方式を選んだ参加者に対しては落札手段で落札し、落札者並びに当選者には当選した旨を送信する当選通知送信機能を備えていることを特徴とする。

【0007】上記構成に於いて、サーバはインターネットでのチケットの販売に関し、アクセスしてきた顧客端末に対して選択肢画面で「抽選方式」か「オークション方式」かのいずれか一方を選択するように促すことを特徴とする。

【0008】

【発明の実施の形態】図1は興行チケットの販売システムを示す概略説明図である。図1を参照にして本販売システムの基本的な用語について説明する。ここで「興行」とは、演芸、演劇、音楽、スポーツなどの役務をい

う。したがって、例えばコンサートのチケットとは、コンサート会場に入るための入場券を意味する。ここでは、本発明の特徴を理解するために、入場券にS席、A席など座席指定があるか否かを問わない。本発明は、サーバが通信網を介して顧客端末に入場券の申し込みをし、一方、顧客端末がサーバの申し込み条件（内容）を納得した上で、「抽選方式」か、それとも「オークション方式」かの少なくとも2通りの購入方法を選択することに特徴がある。

【0009】さて、1はチケットの販売店2内に設置されたサーバである。サーバ1はチケット販売に関する情報を保持するWebコンピュータに相当するから、出入力手段、メインプログラムに基づいて本発明の販売システムを実行する制御手段、各種データベース（DB）やルールを格納する記憶手段（記憶部）などを備えている。またサーバ1は通信網3に無線ないし電話回線を介して接続されている。したがって、サーバ1は通信網3に接続され、かつ、情報記憶媒体に情報を保持していれば良いから、複数個設けても良い。通信網3は、いわゆるインターネットが採用されている。

【0010】一方、4はサーバ1に通信網3を介して接続した多数の顧客端末である。顧客端末4は一般消費者としての顧客5が、例えば家庭内で占有するノートパソコンなどに相当するから、ホームページを閲覧するためのソフトウェアであるブラウザ6を有する。したがって、顧客5は、ブラウザ6を介して顧客端末4の表示画面7でサーバ1のホームページを閲覧し、かつ操作手段8で所望するチケットを購入（ダウンロード）した場合には、その制御装置9に電気的に接続する記憶手段10に本システムの興行情報を受取ることができる。

【0011】次に図2はサーバ1の構成を示すブロック図である。図2を参照にしてサーバ1を構成する用語について説明する。11は制御部（例えばCPU）で、この制御部11は図3で示すような各種の機能を有する。12は時計で、この時計12は、例えば販売店2の管理者2aがサーバ1の記憶部に対して興行に関するチケットの内容（募集時期、申込期間など）、販売条件（二者択一、応募資格など）を入力する場合、後述するオークションのステップに入った時などに利用される。13はキーボードなどの操作手段である。

【0012】15はメインプログラム記憶部である。ここで記憶部の用語はサーバ1の記憶手段を意味するが、本実施例では説明の便宜上、記憶部を区分けして説明する。なお、記憶手段はハードディスク、フレキシブルディスク、光ディスクなどである。メインプログラム記憶部15は、ROM、磁気ディスクなどの記憶媒体で構成されており、サーバ1の各機能を制御するためのメインプログラムを格納している。

【0013】16は作業用メモリ記憶部で、この作業用メモリ記憶部16は、管理者2aが操作手段13を介

し、例えばコンサートのタイトル、芸名、日時、会場、料金、申込受付期間、オークション情報などを入力すると、制御部11の制御の際に必要とするデータを一時的に格納する。17は興行に関する興行情報記憶部である。この興行情報記憶部17に記憶されたデータの内容は、図5及び図6に示すとおりである。18は情報管理部である。この情報管理部18は制御部11の機能の一つとも言うべきであるが、本実施例では、情報を格納すると言うよりも、制御部11のバス11aに接続し、かつ時計、カウント手段、各DBの更新情報を管理すると言う意味合いで、独立の短冊で示してある。その他サーバ1は、印刷手段19、表示手段20、出入力手段21、作図プログラム22などを有している。

【0014】さて、次の用語は、本発明の特定要件に関連する。25は応募者等の情報記憶部である。応募者等の情報記憶25には、少なくとも当該興行に関する応募者名とその総数、抽選方式を選択した選択者名とその数、オークション方式を選択した選択者名とその数が記憶される。26はカウント手段で、このカウント手段26は、顧客端末4を介してサーバ1にアクセスして来た顧客らが、サーバ1が 출력した興行情報の画面を見ながら本システムの販売概要を納得した後に、「申込ボタン」をクリックした時（当該興行のチケットを購入する意志表示をした時）に、「カウント+1」として応募総数に加える。

【0015】27は当選確立ルールである。この当選確率ルール27は、当該興行の応募総数とチケットの販売数の比率に対応している。本実施例では、顧客端末4の表示画面7で見ることができる選択肢画面において、サーバ1は応募総数が確定後に「抽選方式」と「オークション方式」の何れかを選択するように顧客らに促すが、この時の当選確立は、いずれを選択しても同じ確率（例えば当該応募総数の比率に対応して10%ずつとか、20%ずつとか）になるよう設定されている。

【0016】28は抽選手段である。この抽選手段28は、応募総数が確定後に「抽選方式」を選んだ人を対象に公平に当選者を決める。抽選手段としては乱数テーブルが採用されている。ところで、普通一般に、入場券にはS席、A席、B席など座席指定があるが、このような場合には、当然、各座席指定に対応して順次抽選が行なわれる。抽選日は申込受付期間+選択期間経過後に、遅滞なく実施される。

【0017】29はオークション会場等の記憶部である。このオークション会場等の記憶部29には、オークションの会場、オークションの進捗状況、落札情報などが記憶される。なお、応募者識別手段50や落札手段46については後述する。次に、図3はサーバの主要部を示す構成図である。換言すれば、図3はサーバ1の記憶部に格納された複数のDBと、各DBに関連付けられた制御部の機能に着目した概略説明図である。

【0018】さて、サーバ1の機能は、興行情報、応募者名、応募総数、オークション情報等を管理する情報管理部18と、この情報管理部18の管理情報、当選確率ルール等の信号に基づいて制御する各種機能とに区別することができる。そこで、図3及び図4を参照して各DBと、各種機能と、顧客端末4の表示画面7との関連について説明する。

【0019】31は興行情報DBで、この興行情報DB31は興行情報記憶部17に格納されている。興行情報送信機能32は、興行情報DB31に記憶されているデータの内容を顧客端末4に対して出力する。顧客端末4の表示画面7には、興行情報送信機能32から送られた信号が興行情報画面33として現れる。この興行情報画面33に現れた内容が、いわば興行情報DB31のデータ構造である（図5）。なお、特に図示しないが、サーバの興行情報DBには、当該興行のチケットの応募に関しては「抽選方式」と「オークション方式」の選択の仕方がある旨の情報も格納しているので、本実施例の興行情報送信機能32は、当該興行のチケットの応募に関しては「抽選方式」と「オークション方式」の選択の仕方がある旨を顧客端末4の表示画面に示すための興行情報も送信する。

【0020】34は購入手続情報DBで、この購入手続情報DB34は応募者等の情報記憶部25に格納されている。チケットの申込手続送信機能35は、購入手続情報DB34に記憶されているデータの内容を顧客端末4に対して出力する。顧客端末4の表示画面7には、申込手続送信機能35から送られた信号が申込データ入力画面36として現れる。この申込データ入力画面36に現れた内容が、いわば購入手続情報DB34のデータ構造である（図7）。

【0021】27は当選確率ルールである。この当選確率ルール27の計算式に関しては、当該興行で発売するチケットの枚数が、当該興行の応募総数の比率に対応して「抽選方式」と「オークション方式」に平等ないし平等的に振り分ける計算式となっている。当選確率送信機能37は、カウント手段26を介して当該興行の応募総数が判明した段階で、当選確率ルール27に基づいて得られた当選確率情報を顧客端末4に対して出力する。顧客端末4の表示画面7には、当選確率送信機能37から送られた信号が当選確率表示画面38として現れる。この当選確率表示画面38の内容は、図8に示すとおりである。

【0022】39は選択肢送信機能で、この選択肢送信機能39は、購入手続情報DB34に格納されている選択情報を顧客端末4に対して出力する。顧客端末4の表示画面7には、選択肢送信機能39から送られた信号が選択肢画面40として現れる（図9）。

【0023】41は抽選方式選択者情報DB、42はオークション方式選択者情報DBである。抽選方式選択者

情報DB41には抽選方式を選択した応募者のデータが、一方、オークション方式選択者情報DB42にはオークション方式を選択した応募者のデータがそれぞれ格納される。抽選方式選択者情報DB41及びオークション方式選択者情報DB42は、応募総数のデータと共に応募者等の情報記憶部25に記憶される。

【0024】43はオークション会場等の記憶部29に格納されたオークション会場DBである。このオークション会場DB43のデータの内容は、オークションの進捗状況送信機能44により顧客端末4に送られる。顧客端末4の表示画面7に現れるオークションの進捗状況画面45は、図10の通りである。

【0025】46は落札手段である。この落札手段46はオークション会場に参加した応募者を対象にして当選者を確定する。47は落札手段46及び抽選手段28により確定したそれぞれの当選者を顧客端末4に通知する当選通知送信機能である。48は前記当選者名及びチケットの販売価格を格納する当選者・販売価格DBである。49はカウント手段26等に基づき、応募総数、選択者、経過時間、決済数などをカウントする機能である。50は応募者識別手段50で、この応募者識別手段50は、本実施例では、抽選方式選択者情報DB41に登録された応募者が、さらにオークション会場にも参加した場合に、公平の観点からそれを防止するチェック機能を果たす。もちろん、実施例によっては、抽選方式に落選した人が、オークション会場に参加することができるようなシステムにしても良いから、このような場合には応募者識別手段50は必須要件ではない。

【0026】次にデータ構造について説明する。本発明のサーバ1は、インターネット3でのチケットの販売に関し、アクセスしてきた顧客端末4に対して「抽選方式」か「オークション方式」かのいずれか一方を選択するように促す。したがって、興行情報DBのデータ構造にも、選択に関連する欄が設けられている。図5は興行情報DB31のデータ内容を模式的に示す説明図である。以下、歌と音楽の演奏で有名なザザン・オールスターズのコンサートを例に挙げて説明する。

【0027】51は興行の題名エリア（例えばクリスマス・スペシャル）、52は出演者名エリア（例えば桑田桂祐）、53は開催日エリア（例えば12月22日、12月23日、12月24日）、54は会場エリア（例えば札幌ドーム）、55はチケット料金エリア（例えば5,000円）、56は全希望者を対象にする申込受付期間エリア（例えば11月1日～11月10日）、57は前記申込期間内に申し込んだ人並びに当選確率を知った人が、「抽選方式」か「オークション方式」のいずれを選択する選択期間エリア（例えば11月11～11月15日）、58は前記抽選方式の抽選日エリア（例えば11月16日）、59は実際にオークションを実施するオークション期日エリア（例えば11月17～11月20

日）である。

【0028】興行情報DB31のデータ内容は、顧客端末4がサーバ1のホームページにアクセスし、例えば出演者名リスト、題名リストなどの案内画面を介して見ることができる。この時、特に図示しないが、アブストラクト画面で、本発明の特徴事項を見ることもできる。しかし、今仮に顧客5が顧客端末4の表示画面7で「桑田桂祐」の興行情報画面33を見た時は、題名エリア51の題名が同じでも、数日コンサートが開催される旨が「行」で示されている。

【0029】図6は個別詳細情報の構成例を示す。この個別詳細情報31aは、索引的な興行情報DB31の下層の情報である。したがって、顧客5が興行情報画面33内に希望するコンサートがあった時に当該興行情報画面33の特定の箇所をクリックすることにより、この個別詳細情報31aを見ることができる。この個別詳細情報31aは、左側に興行内容特定項目エリア60があり、一方、右側に特定項目に対応する興行条件エリア61がある。また、これらのエリアの下方にチケットの組に関する注意書きエリア62と、申し込み導入エリア63がある。

【0030】前記注意書きエリア62には、「一人でチケットを何枚購入することができるか」についての注意が示されている。また前記申し込み導入エリア63をクリックすると、図7で示す申込データ入力画面36が現れるようになっている。図6のデータ内容は、顧客5が12月24日の「桑田桂祐」のコンサートを選ぶと現れる。例えば図5の開催日エリア53の12月24日をクリックすると、12月24日のクリスマス・スペシャルの詳細が現れる。

【0031】図7は申込データ入力画面36で、この申込データ入力画面36には、顧客5に対して個人情報を入力するように促す個人情報入力エリア65と、当該興行の内容項目ないし興行条件を示した契約条件エリア66と、オークション情報エリア67とが設けられている。しかし、前記オークション情報エリア67には、「締め切り期間経過後に当該興行の応募総数或いは当選確率が判る旨、応募者は二つの選択肢がある旨、(a)神頬みのように抽選方式に残るか、(b)またはオークション方式のいずれかを選択しなければならない旨、選択期間、抽選日、オークション実施期間、オークション方式の適格条件など」が示されている。

【0032】なお、本発明は、サーバ1が通信網3を介して顧客端末4に入場券の申し込みをし、一方、顧客端末4の表示画面7を見た顧客5が、サーバの申し込み条件（内容）を納得した上で、「抽選方式」か、それとも「オークション方式」かの少なくとも2通りの購入方法を選択することに特徴があるので、この特徴事項は、前述したように、興行情報画面33でも示すことができる。

【0033】このように、本発明の実施例では、顧客5が申込データ入力画面36に必要な事項を入力し、「最終申込ボタン」をクリックして申込が完了する以前に、「当該興行の当選確率（或いは応募総数）が判明した後に、当該興行のチケットをどうしても欲しい人には、定価よりも高くなるが、もう一つの購入方式を提供する旨」を予め告知する点に特徴がある。なお、申込データ入力画面36は、前述したように応募者等の情報記憶部25に格納されている購入手続情報DB34のデータの内容に対応している。

【0034】図8は当選確率表示画面38の一例を示す。この当選確率表示画面38は、上方から順番に当該興行に関する応募総数エリア70と、販売チケット数エリア71と、当選確立エリア72とが設けられている。顧客5は、申込受付期間終了後に、当選確率表示画面38により当該興行の人気度を知ることができる。この時、顧客（ここでは全応募者）5は、表示画面8を介して当選確率表示画面38と共に、選択肢画面40を見ることができる。もちろん、実施例によっては、オークション方式に参加する人だけが当選確率表示画面38を見るができるようにしても良い。

【0035】図9は選択肢画面40の一例である。この選択肢画面40は、注意事項エリア75と、抽選方式に残るボタン領域76と、これに対してオークション会場に入るボタン領域77とが設けられている。前記注意事項エリア75には、「一方いずれかを選択すること、両方を選択した場合には無効になる、後日チケット・ゲッターやダフ屋であることが判明した場合には、以後チケット取得適格を喪失すること、抽選方式は抽選手段28により公平に行うこと、いずれの方式を選択しても当選確率は変わらないこと、オークション会場の開始日時と時間はいつであるかなど」が明記されている。

【0036】図10はオークション会場画面の一例としての進捗状況画面45である。この進捗状況画面45には、現在の時間を示す時間エリア80と、振り分けられたチケットの現時点での価格を示す現在価格エリア81と、ウォッチング中の購入希望者数の合計を示す購入希望者数エリア82と、購入希望の意思を表示するための購入希望ボタン領域83が設けられている。

【0037】図11は当選通知画面90である、この当選通知画面90には、応募した興行内容を示す興行エリア91、抽選方式及びオークション方式にそれぞれ当選した当選者の氏名を示す氏名エリア92、チケットの種別や値段を示す当選チケット情報エリア93、決済方法を示す決済エリア94などが設けられている。図12は顧客端末4とサーバ1との主たる処理の流れを示す説明図である。なお、サーバ1内の信号のやり取りも含む。

【0038】まずS1では、顧客が顧客端末4を介してサーバ1にアクセスする。顧客5はサーバ1に接続すると興行情報情報DB31に格納されている興行情報aを

見ることができる。そこで、S2では、サーバ1は顧客端末4からの要求により興行情報送信機能32を介して興行情報aを顧客端末4に送信する。顧客5は、図5で示すような興行情報画面33を見ることが出来る。そして、顧客5は興行情報画面33の中に希望する興行があれば、興行情報画面33の中の所定箇所をクリックすることにより、下層の個別詳細情報を見ることが出来る（図6）。

【0039】S3では、サーバ1は顧客端末4からの要求により申込手続送信機能35を介して購入手続情報bを顧客端末4に送信する。顧客5は、図7で示すような申込データ入力画面36を見ることが出来る。そこで、顧客5は操作手段8を介してサーバから促された個人情報を個人情報入力エリア65に入れる。

【0040】S4では、顧客5はオークション情報エリア67に示されている事項を理解し、かつ、入力が完成したならば、「最終申込ボタン」をクリックし、当該入力データcをサーバ1に送信する。サーバ1は顧客端末4から当該入力データcを受取ると、カウント手段26を介して「応募」として取扱い、かつ購入手続情報DB34に更新登録する。

【0041】S5では、サーバ1は当該興行の申込受付期間56が経過した後に、当選確率ルール27に基づき当該興行の当選確率を算定し、当選確率送信機能37を介して当選確率情報dを顧客端末4に送信する。この時サーバ1は選択肢送信機能39を介して同時に選択肢情報eも顧客端末4に送信する。したがって、顧客5は、顧客端末4の表示画面7で、図8で示すような当選確率表示画面38と、図9で示すような選択肢画面40をそれぞれ見ることができる。

【0042】図13は当選確率情報を送信した後にフロー図である。前述したように、顧客5は、当選確率表示画面38を見た上で、選択期間内に（a）抽選方式か、（b）オークション方式かのいずれかを選択しなければならない。

【0043】S6では、サーバ1は顧客端末4から選択信号を受信し、かつ選択信号の種類に対応して応募者等の情報記憶部25に登録する。この場合、図3で示すように抽選方式選択者情報DB41には抽選方式を選択した抽選者データが、一方、オークション方式選択者情報DB42にはオークション方式を選択したオークション者データがそれぞれ格納される。本実施例では、図5で示す申込受付期間内に応募した顧客5は、全て応募者等の情報記憶部25に登録される。そして、後日オークション会場に参加することができる人は、原則として応募者等の情報記憶部25に参加した人に限定される。

【0044】ところで、本実施例では、抽選方式選択者情報DB41に登録された応募者が、さらにオークション会場にも参加する可能性があるので、応募者識別手段50でチェックしている。したがって、抽選方式で落選

した人、抽選方式で当選した人などがオークションの参加を希望しても応募者識別手段50で除外される。S7では抽選方式選択者情報DB41に登録された応募者を対象にして抽選日に抽選手段28を介して抽選をする。

【0045】一方、S8はオークション方式選択者情報DB42に登録された参加者を対象にしてオークション期日（オークションを実施している時間帯の意味）57にオークション情報fを進捗状況送信機能44を介して顧客端末4に送信する。顧客5は顧客端末4の表示画面7で、図10で示すような進捗状況画面45を見ることができる。この進捗状況画面90の内容は、顧客端末4からの購入希望信号により時々刻々と変わる。このようにしてオークションの参加者が増えることによりチケットの値段が上昇するが、やがて、高値が停止した段階で、当選確率の範囲内で多数の人が落札する。

【0046】S9では落札者及び当選者を「当選者情報g」とし、当選通知送信機能47を介して顧客端末4に送信する。この時、サーバ1は当選者情報gを当選者・販売価格DB48に登録する。顧客5は顧客端末4の表示画面7で、図10で示すよう当選通知画面90を見ることができる。

【0047】

【実施例】本実施例では、サーバ1は応募総数が確定後に「抽選方式」と「オークション方式」の何れかを選択するように顧客5に促す。換言すれば、チケットの応募者（希望者）は、申込受付期間終了後に当該興行の当選確率を知り、かつ、選択期間内に考えたうえで「抽選方式」と「オークション方式」の何れかを選択する。

【0048】しかし、本発明の目的は、「ダフ屋」的行為を抑制する反面、チケットの希望者に公平にチケットを販売することであるから、申込受付期間内（例えば申込時）に、「抽選方式」と「オークション方式」の何れかを選択するように顧客5に促すようにすることもできる。この実施例の場合オークション方式を選択した人は、予め当選確率を知ることがではない。しかし、販売者2aは、経験則として当該興行の人気度、興行場所、値段等を知っているので、サーバ1の記憶部にさらに「当選確率予想DB」を設け、この当選確率予想DBの予想情報を、当選確率予想情報送信機能を介して顧客端末4に送信していも良い。

【0049】また、少なくとも申込受付期間内（例えば申込時）に、「抽選方式」と「オークション方式」の何れかを選択方法があることをチケットの希望者に表示画面等で告知し、申込受付期間内にチケットを申し込んだ人に対しては締め切り後に抽選手段を介して自動的に抽選し、一方、応募総数が確定した段階で、オークション方式を希望する人に対しては当選確率を告知した上でオークションを実施しても良い。

【0050】したがって、本発明の特徴は、応募総数の確定前後を問わず、チケットの購入時には、「抽選方

式」と「オークション方式」の二通りがあって、そこには公平の原則のルールが働いている情報を、顧客端末に送信することである。

【0051】以下は、本発明の特徴を理解してもらうための一例を具体的に説明する。前述したように、チケットの販売をインターネットで応募し、無作為抽選方式で行う。主催者（販売者）は、チケットの金額と販売枚数を決める。仮に全席5,000円で10,000枚を発売する。購入希望者を募った結果、50000人の応募があったとする。この時点で主催者は応募者全員に応募総数を知らせる。つまり、当該興行の当選確率が20%であることを応募者全員に伝えた上で、応募者に二つの選択肢を次ののように提示する。

（1）そのまま20%の可能性を信じてチケットが送られてくることを祈りながら待つ。

（2）次のステージ、オークション会場に入る。

以上のように、あくまで応募者の自由な意思で前記

（1）、（2）の選択肢を選んでもらう。これは応募者の「エキストラ・チャージを払っても欲しい、手に入れたい」というニーズに応えるものであり、主催者がより儲けようという考え方からではない。

【0052】仮に（1）に残った人が45000人（90%）で、（2）のステージに進むという意思表示をした人が5000人（10%）だった場合、チケット数10000枚は、その比率に応じて抽選用に9000枚、オークション用に1000枚という振り分けになる。従って、抽選方式を選択した顧客の当選確率は、全く或いは著しく変わることはない。また、オークション参加者は前記抽選者と同様の確率でステージ、オークション会場に入ることができる。

【0053】オークションは通常のやり方で値段を上位1000人が残るまで上げたところで落札となる。あまりに値段が上がりすぎて「法外な値段」になることを主催者として懸念される場合は、あらかじめセリの上限値を設定し、上限値まで残った人達で最抽選を行うことを顧客に知らせておく。それでも、当選確率は単純抽選よりも高くなっているわけであるから、参加者は納得の筈である。

【0054】

【発明の効果】以上の説明から明らかのように、本発明にあっては、顧客は自らの意志で抽選方式、オークション方式のどちらかを選ぶことができるので、結果として主催者の収益も増大し、第三者の「ダフ屋」的行為を減少させることができる。

【0055】図14は本発明の効果を示す説明図である。需要が供給を上回るチケットの販売方法として無作為抽選が普通一般である。これは世間にくじ引きが一番公平であると考えられているからである。しかしながら、世間には無作為抽選方式を望まない人達が結構いる。このような人達は、例えばある芸能人のファンクラ

ブに所属している場合が多く、どうしてもチケットを購入することを希望する。そのために第三者の「ダフ屋」的行為が発生する。これを防止する対策としてオークション制度が考えられる。

【0056】普通のオークションは一つの商品があつて、それを欲しい人達がいくらだったら買っても良いという値段を提示していき、最高値をつけた人が落札するというものある。従って、本発明においても、オークション会場では、例えば1,000枚のチケットに対して5,000人のオークション希望者を1,000人に絞っていく過程の仕組みは同じである。

【0057】しかし、オークション会場において、仮に当該興行のチケットが「15,000円」で落札されたとする。ここで考えられるのは、落札した1,000人の中でもっと高額の値段でも買うという人がいる筈である。説明の便宜上1,000人で切ったので表れないが、実際にはこの額なら買っても良いという値段とその人数は、図14に示すようなグラフになると予想される。

【0058】図14の横軸が人数である。図4に於いて、オークションに残った1,000人の中にも20,000円までなら出しても良いと思う人もいる筈である。極端な一握りの人達（例えば5～10人）は、8万、9万でもという人もいる筈である。

【0059】しかし、本発明の目的は、主催者の利益追求でもなく、第三者の「ダフ屋」的行為を減少させることにあるから、通常のオークションのメカニズムを利用しながら、当選確率の範囲内（幅のある範囲内の意味）で人数を絞るので、オークションの落札価格は、「図14黒色Pの範囲内の値段」に落ち着く。したがって、当該チケットの当初の値段に比して一握りの人達に極端な値段（例えば8万）で落札することはない。落札者は、抽選方式による当選者よりも高いけど、比較的リーズナブルな価格（例えば15,000円）で希望のチケットを購入することができる。

【0060】したがって、結果として主催者の収益も増大し、第三者の「ダフ屋」的行為を減少させることができる。

【図面の簡単な説明】

図1乃至図13は本発明の第1実施例を示す各説明図。図14は本発明の効果を示す説明図。

【図1】顧客端末とサーバとの関係を示す説明図。

【図2】本発明の基本的な構成例を示す説明図。

【図3】サーバの制御部の機能を示す構成図。

【図4】サーバの制御部の機能と顧客端末の表示画面との関係を示す説明図。

【図5】興行情報DB構造図。

【図6】個別詳細情報の説明図。

【図7】購入手続情報DB構造図。

【図8】当接確率表示画面の説明図。

【図9】選択肢画面の説明図。

【図10】オークション会場の進捗状況説明図。

【図11】当選通知画面の説明図。

【図12】興行情報～選択肢情報の提供までのフロー図。

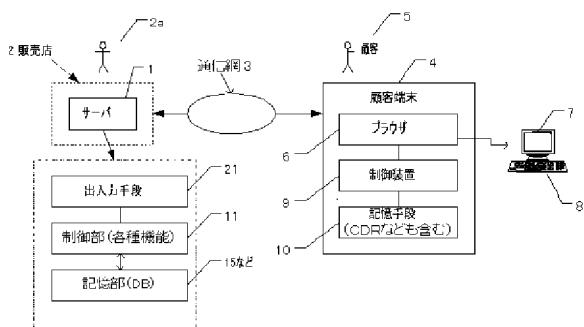
【図13】選択進行～当選者情報までのフロー図。

【図14】本発明の効果を示す説明図。

【符号の説明】

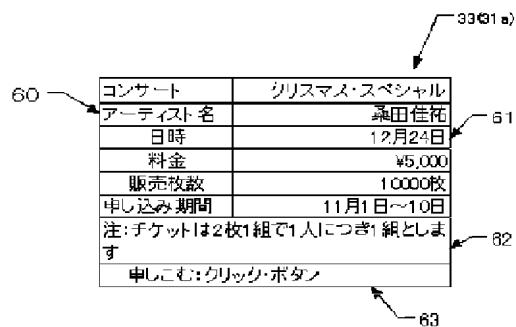
1…サーバ、2…販売店、3…通信網、4…顧客端末、5…顧客、6…ブラウザ、7…表示画面、8, 13…操作手段、9…制御装置、10…記憶手段、11…制御部、12…時計、15…メインプログラム記憶部、17…興行情報記憶部、18…情報管理部、19…印刷手段、20…表示手段、21…出入力手段、22…作図プログラム、25…応募者等の情報記憶部、26…カウント手段、27…当選確率ルール、28…抽選手段、29…オークション会場等の記憶部、31…興行情報DB、31a…個別詳細情報、32…興行情報送信機能、33…興行情報画面、34…購入手続情報DB、35…申込手続送信機能、36…申込データ入力画面、37…当選確率送信機能、38…当選確率表示画面、39…選択肢送信機能、40…選択肢画面、41…抽選方式選択者情報DB、42…オークション方式選択者情報DB、43…オークション会場DB、44…進捗状況送信機能、45…進捗状況画面、46…落札手段、47…当選通知送信機能、48…当選者・販売価格DB、49…応募総数、選択者等のカウント手段、50…応募者識別手段、51…題名エリア、52…出演者名エリア、53…開催日エリア、54…会場エリア、55…チケット料金エリア、56…申込受付期間エリア、57…選択期間エリア、58…抽選日エリア、59…オークション期日エリア、60…興行内容特定項目エリア、61…興行条件エリア、62…注意書エリア、63…申込導入エリア、65…個人情報入力エリア、66…契約条件エリア、67…オークション情報エリア、70…応募総数エリア、71…販売チケット数エリア、72…当選確立エリア、75…注意事項エリア、76…抽選方式に残るボタン領域、77…オークション会場に入るボタン領域、80…時間エリア、81…現在価格エリア、82…購入希望者数エリア、83…購入希望ボタン領域、90…当選通知画面、91…興行エリア、92…氏名エリア、93…当選チケットエリア、94…決済エリア。

【図1】



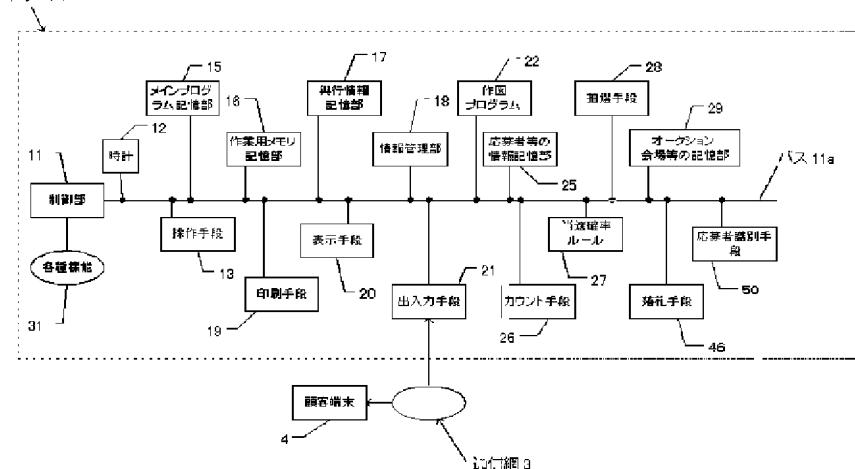
【図2】

[図6]



【図8】

1 サービス



〔四四〕

〔図5〕

[図9]

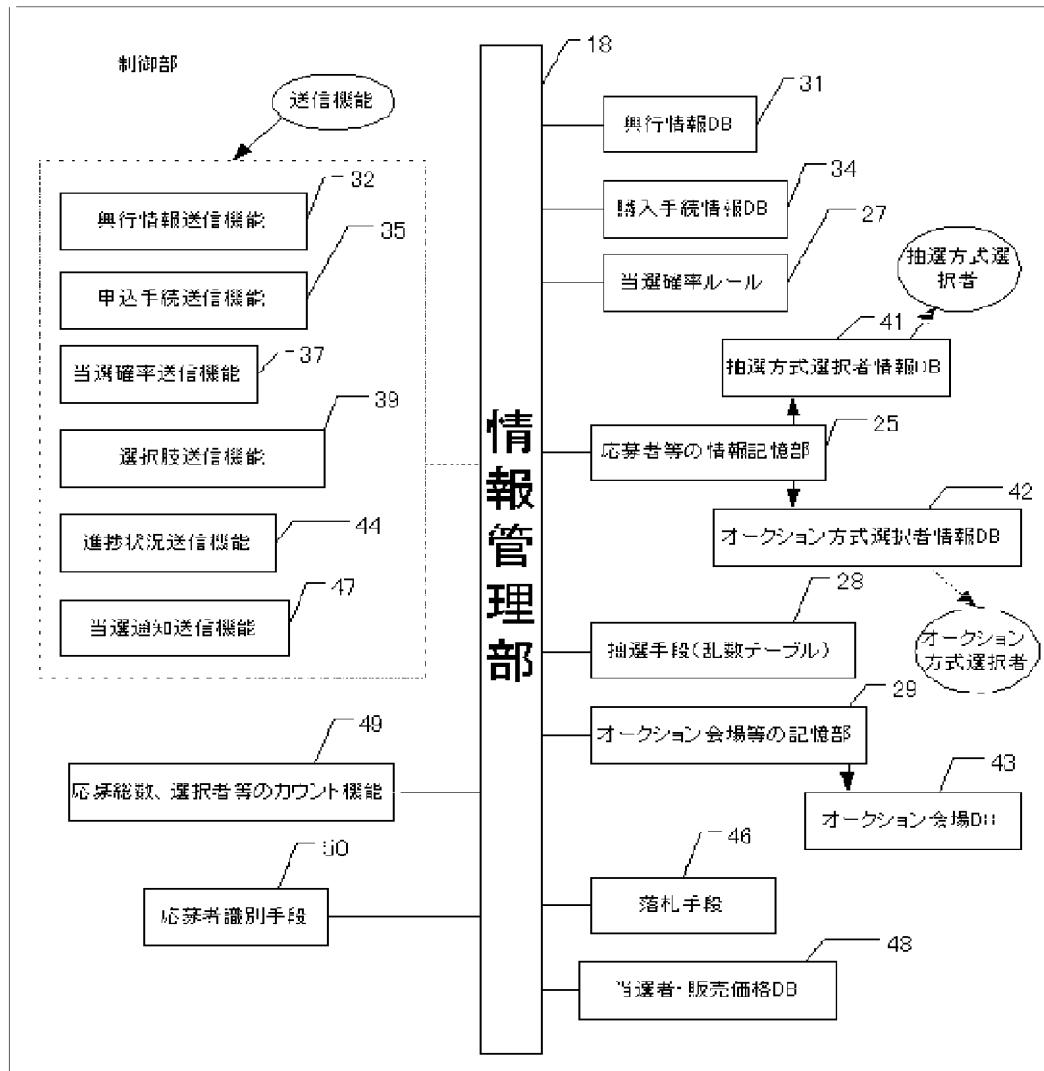
51 52 53 54 55

題名	出演者名	開催日	会場	料金
クリスマススペシャル	森田佳祐	12月22日	札幌ドーム	¥5,000
"	"	12月23日	"	¥5,000
"	"	12月24日	"	¥5,000
申込受付期間	選択期間	抽選日	オーディション期日	
11月1日～10日	11月11日～16日	11月16日	11月17日～20日	
同上	"	"	"	
同上	"	"	"	

56

57 58

【図3】



【図7】

個人情報(氏名)	36(34)
生年月日、男女	65
住所	66
メール・アドレス	66
申し込みコンサート	67
特記事項:応募総数…、二つの選択肢…、選択期間…、通信条件…	67

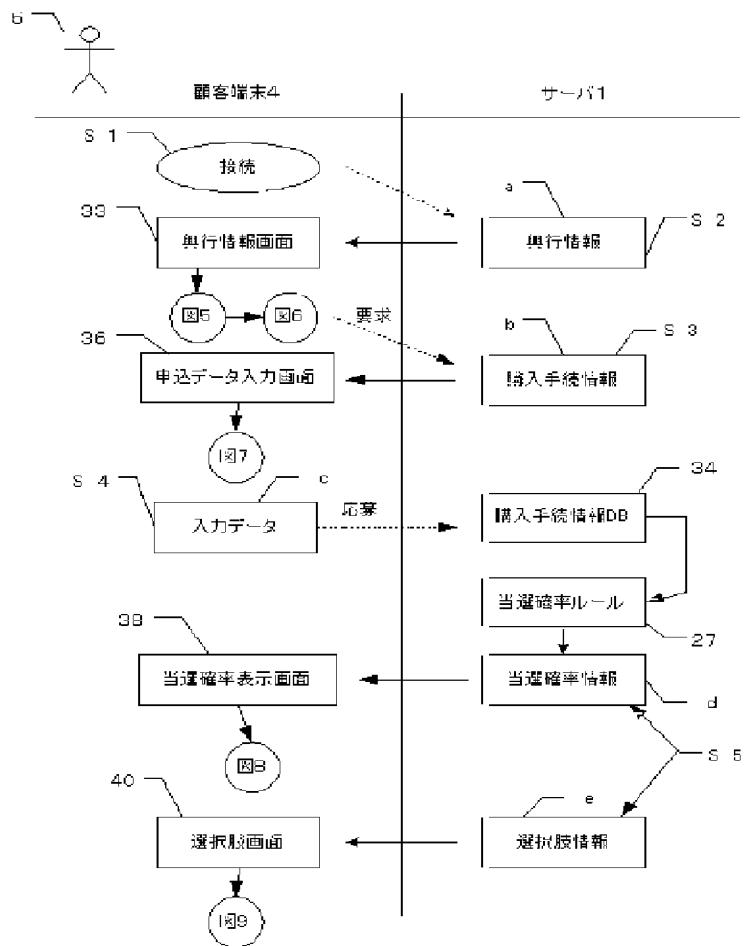
【図10】

81	時間	15:28	46
82	現在価格	¥6,800	
	購入希望者数	986名	
	購入希望ボタン領域	クリック・ボタン	

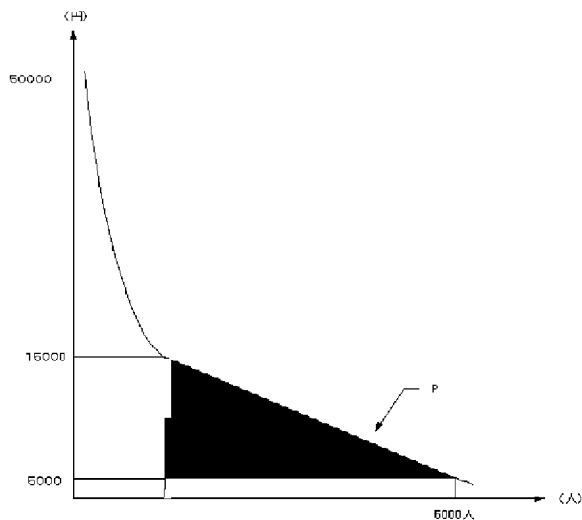
【図11】

91	92	90
	興行	
	当選者氏名	
	当選チケット情報	
	決済	

【図12】



【図14】



【図13】

